

**PENGARUH TEKNOLOGI MULTIMEDIA DAN GAYA BELAJAR  
TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN ALAT UKUR  
KOMPETENSI KEAHLIAN TEKNIK KENDARAAN RINGAN  
KELAS X SMKN 1 PADANG**

**TESIS**



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan  
gelar Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan

**Oleh:**

**ASRUDIAN PUTRA  
NIM. 1100060**

**PROGRAM PASCASARJANA FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2013**

## ABSTRACT

**Putra Asrudian, (2013). Effect of Multimedia Technology and Learning Styles Learning Outcomes Subject To Measuring Tools Lightweight vehicles Competency Technical Skills Class X in SMK Negeri 1 Padang. Thesis, Program Technology and Vocational Education Studies, State University of Padang.**

This study aims to reveal: (1) The results of study of students using the Learning Style Visual Multimedia technology is higher than the study of students using the Learning Style Visual Media Conventional (2) The results of study of students using the Kinesthetic Learning Style Multimedia Technology higher than learning outcomes of students using the Kinesthetic learning Style Conventional Media, (3) student learning outcomes using the Visual learning Style Multimedia technology is higher than the study of students using the Kinesthetic learning Style and Conventional Media (4) whether or not the interaction between Multimedia Technology and learning Styles in influencing outcomes study subjects Measure Tool.

This study is a quasi-experimental study with a 2x2 factorial design study, the type of pretest, posttest control group design. The research was conducted in class X TKR SMK Negeri 1 Padang second semester of academic year 2012/2013. Samples were taken by means of random sampling. Obtained 25 experimental class and control class students 25 students, in order to obtain 50 people. The technique used to analyze research data using t-test and ANOVA using SPSS two-lane 18.

Results of analysis of research data reveals that: (1) Average visual learners' learning outcomes using multimedia technology (89,00), higher than visual learners' learning outcomes using conventional media (74.88), (2) learning outcomes kinesthetic learners using multimedia technology (92.33), higher than kinesthetic learners learning outcomes using conventional media (77.59), (3) visual learners learning outcomes using multimedia technology (89,00), higher than the results kinesthetic learners learn using conventional media (77.59) and (4) There is an interaction between multimedia technology and learning styles affect learning outcomes in subjects Measuring light vehicle technology competency skills class X SMK 1 Padang with sign value 0.777. The implication of this study is the proper use of multimedia technology to obtain better learning outcomes for students in the subjects matter gauge.

## ABSTRAK

**Asrudian Putra, (2013). Pengaruh Teknologi Multimedia dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Alat ukur Kompetensi Keahlian Teknik kendaraan Ringan Kelas X Di SMK Negeri 1 Padang. Tesis, Program Studi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan: (1) Hasil belajar peserta didik Gaya Belajar Visual dengan menggunakan Teknologi Multimedia lebih tinggi daripada hasil belajar peserta didik Gaya Belajar Visual menggunakan Media Konvensional; (2) Hasil belajar peserta didik Gaya Belajar Kinestetik menggunakan Teknologi Multimedia lebih tinggi dibandingkan hasil belajar peserta didik Gaya Belajar Kinestetik menggunakan Media Konvensional; (3) Hasil belajar peserta didik Gaya Belajar Visual menggunakan Teknologi Multimedia lebih tinggi dibandingkan hasil belajar peserta didik Gaya Belajar Kinestetik menggunakan Media Konvensional dan (4) Ada tidaknya interaksi antara Teknologi Multimedia dan Gaya Belajar dalam mempengaruhi hasil belajar mata pelajaran Alat Ukur.

Penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen dengan disain penelitian faktorial 2x2, tipe *pretest, posttest Control Group Design*. Penelitian ini dilakukan di kelas X TKR SMK Negeri 1 Padang semester genap tahun pelajaran 2012/2013. Sampel diambil dengan teknik random sederhana. Didapatkan kelas eksperimen 25 orang peserta didik dan kelas kontrol 25 orang peserta didik, sehingga diperoleh 50 orang. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian dengan menggunakan uji t dan Anova dua jalur menggunakan program SPSS 18.

Hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa: (1) Rata-rata hasil belajar peserta didik visual dengan menggunakan teknologi multimedia (89,00), lebih tinggi daripada hasil belajar peserta didik visual menggunakan media konvensional (74,88); (2) Hasil belajar peserta didik kinestetik menggunakan teknologi multimedia (92,33), lebih tinggi dibandingkan hasil belajar peserta didik kinestetik menggunakan media konvensional (77,59); (3) Hasil belajar peserta didik visual menggunakan teknologi multimedia (89,00), lebih tinggi dibandingkan hasil belajar peserta didik kinestetik menggunakan media konvensional (77,59) dan (4) Tidak terjadi interaksi antara teknologi multimedia dan gaya belajar dalam mempengaruhi hasil belajar mata pelajaran Alat Ukur kompetensi keahlian teknologi kendaraan ringan kelas X SMKN 1 Padang dengan nilai sign 0,777. Implikasi dari penelitian ini adalah penggunaan teknologi multimedia yang tepat akan memperoleh hasil belajar yang lebih baik untuk peserta didik pada materi Mata pelajaran Alat ukur.

## KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti haturkan ke hadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat-Nya yang tak terhingga sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini. Tesis ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi peneliti pada Program Studi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Konsentrasi Pendidikan Teknik Otomotif pada Program Magister Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Penelitian tesis ini banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada:

1. Drs. H. Ganefri, M.Pd, Ph.D selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Prof. Drs. Nizwardi Jalinus, M.Ed, Ed.D selaku Ketua Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
3. Dr. Fahmi Rizal, M.Pd, MT selaku Ketua Program Studi S2 Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
4. Prof. Drs. Jalius Jama, M.Ed, Ph.D dan Dr. Fahmi Rizal, M.Pd, MT selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah membantu peneliti dalam memberikan arahan dan bimbingan sehingga tesis ini dapat diselesaikan.
5. Dr. Wakhinuddin, M.Pd, Dr. Yuliana, SP, M.Si, dan Dr. Rijal Abdullah, MT selaku kontributor.
6. Drs. Syofrizal, MT selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Padang yang telah memberi izin meneliti.
7. Yonishar, ST, M.Pd Ketua Program Studi Teknik Otomotif, Yondri Efrizal, S.Pd serta rekan guru dan Siswa kelas X TKR SMK Negeri 1 Padang yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
8. Istriku Riza Wisriani, S.Pd, M.Pd dan anak-anak yang mendorong semangat untuk menyelesaikan tesis ini.

9. Bapak/Ibu seperjuangan serta berbagai pihak lain yang tidak dapat peneliti sebutkan namanya satu persatu yang ikut berpartisipasi memberikan bantuan dan dorongan baik moril maupun material kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.

Peneliti menyadari bahwa tesis yang disusun ini masih banyak kekurangan. Karena itu saran dan kritikan yang membangun dari semua pihak atau pembaca yang budiman untuk kesempurnaan tesis ini.

Terakhir, peneliti menyampaikan harapan semoga penelitian sederhana yang disusun ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kepentingan dan kemajuan pendidikan yang akan datang. Aamiin.

Padang, Juli 2013

**Penulis**

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN AKHIR TESIS</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN KOMISI</b> .....	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGHANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembatasan Masalah .....	7
D. Perumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Kajian Teori .....	11
1. Pendidikan Kejuruan.....	11
2. Hasil Belajar Menggunakan Alat Ukur.....	15
3. Teknologi Multimedia.....	23
a. Definisi Multimedia .....	23
b. Fungsi dan Manfaat Penggunaan Multimedia .....	24
c. Prinsip dan Konsep Penggunaan Multimedia.....	26
1) Multimedia <i>Powerpoint</i> , dan <i>Video</i> .....	27
2) Media Konvensional .....	31
4. Gaya Belajar.....	35

a. Pengertian Gaya Belajar.....	35
b. Klasifikasi Gaya Belajar .....	36
1) Karakteristik dan Tipe Gaya Belajar Visual.....	38
2) Karakteristik dan Tipe Gaya Belajar Kinestetik.....	40
B. Kajian Penelitian yang Relevan .....	43
C. Kerangka Pikir .....	43
D. Hipotesis Penelitian.....	46

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Jenis dan Desain Penelitian.....	47
B. Tempat dan Waktu .....	48
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	48
D. Prosedur Penelitian.....	49
E. Definisi Operasional.....	52
F. Instrumen .....	54
G. Teknik Pengumpulan Data.....	58
H. Teknik Analisis Data.....	58
1. Uji Persyaratan Analisis.....	58
a. Uji Normalitas.....	58
b. Uji Homogenitas .....	58
2. Uji Hipotesis.....	59

### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Deskripsi Data Penelitian .....	60
1. Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen .....	60
a. Hasil Belajar Peserta Didik Visual Kelas Eksperimen.....	61
b. Hasil Belajar Peserta Didik Kinestetik Kelas Eksperimen	62
2. Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol.....	63
a. Hasil Belajar Peserta Didik Visual Kelas Kontrol .....	64
b. Hasil Belajar Peserta Didik Kinestetik Kelas Kontrol .....	65
B. Pengujian Persyaratan Analisis .....	66

1. Uji Normalitas Data .....	66
2. Uji Homogenitas .....	67
C. Pengujian Hipotesis .....	67
1. Pengujian Hipotesis Pertama.....	68
2. Pengujian Hipotesis Kedua .....	68
3. Pengujian Hipotesis Ketiga .....	69
4. Pengujian Hipotesis Keempat.....	70
D. Pembahasan.....	72
1. Pembahasan Hasil Pengujian Hipotesis Pertama.....	72
2. Pembahasan Hasil Pengujian Hipotesis Kedua .....	73
3. Pembahasan Hasil Pengujian Hipotesis Ketiga .....	74
4. Pembahasan Hasil Pengujian Hipotesis Keempat.....	76
E. Keterbatasan Penelitian .....	79
<b>BABV KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	81
B. Implikasi .....	81
C. Saran .....	83
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>84</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>88</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Ujian Mid Semester Alat Ukur .....	3
2. Perbandingan Pembelajaran Multimedia Power Poin Dan Media Konvensional .....	34
3. Desain Penelitian Faktorial 2x2 .....	47
4. Anggota Populasi .....	49
5. Desain Perlakuan .....	52
6. Kisi-Kisi Instrumen Gaya Belajar .....	54
7. Rekapitulasi Validasi Instrumen Penilaian Teknologi Multimedia Dan Gaya Belajar .....	55
8. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen .....	60
9. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Peserta Didik Visual Kelas Eksperimen .....	61
10. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Peserta Didik Kinestetik Kelas Eksperimen .....	62
11. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Kelas Kontrol .....	63
12. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Peserta Didik Visual Kelas Kontrol .....	64
13. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Peserta Didik Kinestetik Kelas Kontrol .....	65
14. Rangkuman Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Peserta Didik Untuk Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol .....	66
15. Rangkuman Analisis Homogenitas Kelompok .....	67
16. Anova Satu Faktor Dan Interaksi Dua Faktor .....	68

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Keberhasilan Belajar .....	17
2. Konsep Multimedia.....	27
3. Bagan Hubungan Antara Variabel Penelitian.....	46
4. Histogram Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen .....	61
5. Histogram Hasil Belajar Peserta Didik Visual Kelas Eksperimen .....	62
6. Histogram Hasil Belajar Peserta Didik Kinestetik Kelas Eksperimen .....	63
7. Histogram Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol.....	64
8. Histogram Hasil Belajar Peserta Didik Visual Kelas Kontrol.....	65
9. Histogram Hasil Belajar Peserta Didik Kinestetik Kelas Kontrol.....	66
10. Grafik Garis Data Hasil Belajar Alat Ukur Berdasarkan Teknologi Multimedia Dan Gaya Belajar .....	72

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lembar Validasi Teknologi Multimedia.....	88
2. Lembar Validasi Gaya Belajar.....	106
3. Kisi-kisi Penulisan Soal Hasil Belajar .....	135
4. Butir PreTest dan PosTes Hasil Belajar .....	145
5. Lembar Penilaian Praktik Kejuruan.....	154
6. Lembar Validasi Penilaian Praktikum .....	160
7. Analisis Uji Coba Tes Hasil Belajar .....	169
8. Instrumen Gaya Belajar Siswa.....	171
9. Hasil Pengukuran Gaya Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	176
10. Hasil Pengukuran Gaya Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	177
11. Hasil Pengukuran Gaya Belajar Visual Kelas Kontrol.....	178
12. Hasil Pengukuran Gaya Belajar Kinestetik Kelas Kontrol .....	179
13. Hasil Pengukuran Gaya Belajar Visual Kelas Eksperimen.....	180
14. Hasil Pengukuran Gaya Belajar Kinestetik Kelas Eksperimen.....	181
15. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Visual Kelas Kontrol .....	182
16. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Kinestetik Kelas Kontrol .....	183
17. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Visual Kelas Eksperimen.....	184
18. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Kinestetik Kelas Eksperimen.....	185
19. Analisis Statistik Menggunakan SPSS 18.....	186
20. RPP Menggunakan Media Konvensional .....	189
21. RPP Menggunakan Teknologi Multimedia Power Poin.....	210
22. Media <i>Powerpoint</i> .....	231

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Proses pendidikan disekolah selalu mengalami penyempurnaan yang pada akhirnya menghasilkan suatu produk pendidikan yang makin berkualitas. Berbagai iusaha telah dilakukan oleh pengelola pendidika nuntuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Usaha ini merupakan langkah awal untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Seiring dengan perkembangan zaman penyediaan SDM yang berkualitas sangat diperlukan.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) menyebutkan, “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” (Depdiknas, 2003:1).

Sanjaya (2012:2) menyatakan terdapat hal yang sangat penting untuk konsep pendidikan menurut undang-undang tersebut:

“*Pertama*, pendidikan adalah usaha sadar yang terencana, hal ini berarti proses pendidikan bukanlah proses yang dilaksanakan secara asal-asalan dan untung-untungan, tetapi dilakukan guru dan siswa untuk pencapaian tujuan belajar. *Kedua*, proses pendidikan yang terencana diarahkan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran. Berarti pendidikan tidak hanya untuk hasil belajar, akan tetapi bagaimana hasil atau proses belajar yang terjadi pada diri anak. Dengan demikian antara proses dan hasil belajar harus berjalan seimbang. *Ketiga*, suasana belajar dan pembelajaran diarahkan agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya, ini berarti proses pendidikan itu harus berorientasi kepada siswa (*student active learning*). *Keempat*, akhir dari proses pendidikan adalah kemampuan anak memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Berdasarkan kutipan diatas, untuk dapat mewujudkan Sistem Pendidikan Nasional, berarti proses pendidikan berujung kepada pembentukan sikap, pengembangan kecerdasan atau intelektual, serta pengembangan keterampilan anak sesuai kebutuhan. Tampaknya, pelaksanaan pendidikan kita di sekolah pendidikan kejuruan belum sesuai dengan harapan dan kenyataan.

Agung (2010:7-8) menyatakan bahwa salah satu isu yang banyak disoroti oleh berbagai pihak dalam penyelenggaraan pendidikan nasional adalah rendahnya pencapaian hasil pendidikan yang diperoleh anak didik, terutama di jenjang pendidikan dasar. Rendahnya pencapaian mutu di jenjang pendidikan dasar ini diprediksi langsung berpengaruh terhadap rendahnya kualitas pendidikan yang lebih di atasnya.

Berbagai pihak sepakat bahwa dunia pendidikan memegang peran utama dalam menyiapkan dan menghasilkan kualitas sumber daya manusia Indonesia. Upaya peningkatan mutu untuk segenap jenjang pendidikan dasar dan pendidikan di atasnya yang lebih tinggi menjadi hal yang sangat mendesak dilakukan dan telah menjadi perhatian yang sangat serius sejak beberapa tahun yang lalu. Agar pendidikan dapat memenuhi harapan dalam meningkatkan pencapaian hasil belajar yang memadai dan menghasilkan kualitas yang sebaik-baiknya, maka ada tiga unsur yang sangat menentukan dalam proses pendidikan dan pengajaran yaitu siswa, guru dan kurikulum. Guru merupakan ujung tombak dalam memberikan proses pembelajaran kepada anak didik.

Melalui guru terjadi proses transformasi dan penanaman nilai - nilai ilmu pengetahuan kepada anak didik secara langsung. Oleh karena itu pencapaian kualitas pendidikan seringkali ditentukan oleh kemampuan dan keterampilan guru dalam memberikan materi pelajaran dan mewujudkan peran-perannya dalam menjalankan proses pembelajaran kepada anak didiknya itu. Untuk itu dirancang suatu cara proses belajar dengan melakukan upaya merealisasikan penggunaan teknologi multimedia dan gaya

belajar yang dilakukan secara tepat, terencana, terarah, dan bersinergi satu dengan lainnya.

SMK adalah salah satu sub-sistem dari sistem pendidikan nasional di Indonesia. SMK memainkan peranan strategis bagi penyediaan tenaga kerja terampil secara nasional. Sejalan dengan tujuan SMK dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu mempersiapkan peserta didiknya untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu. Lebih spesifik dalam PP No. 60 tahun 2010 Perubahan atas PP No. 17 tahun 2010, tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan di Pasal 1 Ayat 15, dijelaskan bahwa pendidikan kejuruan adalah salah satu bentuk pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama atau setara SMP atau MTs. Berdasarkan Keputusan Direktur Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah (2008) terdapat 121 Program Keahlian di SMK.

Ditemukan faktanya di lapangan bahwa hasil belajar Mata Pelajaran Alat Ukur siswa kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Kendaran Ringan (TKR) Mid semester ganjil dan genap T.P 2012/2013 belum tuntas, serta tidak memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan Sekolah yaitu nilai 75.

Tabel 1  
Nilai Ujian Mid Semester Mata Pelajaran Alat Ukur SMKN 1 Padang  
TP 2012/2013

No.	Kelas	Peserta didik yang mendapat nilai $\leq 75$		Peserta didik yang mendapat Nilai $\geq 75$		Jumlah Peserta didik
		peserta didik	Persentase	Peserta didik	Persentase	
1.	X OA	19	76%	6	24%	25
2.	X OB	17	69%	8	31%	25
3.	X OC	18	72%	7	28%	25

Sumber: Data Guru SMKN 1 Padang

Hal ini bukan berarti siswa tidak memiliki kemampuan dalam Mata Pelajaran Alat Ukur (*Measuring Tools*), tetapi masih banyak unsur yang terkait dengannya. Adanya program remedial yang

diselenggarakan menjadi tolok ukur masih kurang baiknya prestasi belajar siswa tersebut. Namun kita tidak dapat hanya menyalahkan siswa karena prestasi belajarnya yang kurang baik.

Menurut Darmadi (2010:187), faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar dapat digolongkan menjadi empat, yakni (a) bahan atau materi yang dipelajari; (b) lingkungan; (c) faktor instrumental; dan (d) kondisi peserta didik. Faktor-faktor tersebut baik secara terpisah maupun bersama-sama memberikan kontribusi tertentu terhadap prestasi belajar peserta didik.

Dari pendapat diatas, ada banyak faktor mengapa hasil belajar siswa tersebut kurang baik. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yang dipengaruhi oleh faktor-faktor yang berasal dari dalam individu itu sendiri (kondisi peserta didik) dan juga diluar individu yakni bahan atau materi yang dipelajari, lingkungan, dan faktor instrumental, dan kondisi peserta didik.

Salah satu faktor dari luar diri siswa itu sendiri yaitu faktor instrumental, teknologi multimedia. Bila dibandingkan dengan pengajaran konvensional, maka menurut pendapat peserta didik, mereka dapat belajar lebih cepat, bila dibantu oleh teknologi multimedia. Akan tetapi hasil belajar peserta didik tidak dinilai berdasarkan norma dalam kelas, karena peserta didik itu bekerja secara individual. Teknologi multimedia ini membuka berbagai macam kemungkinan yang dapat memaksimalkan proses belajar dalam pendidikan. Setiap pendidik menyetujui diperhatikannya pribadi anak secara individual dalam pengajaran, namun kesulitan yang paling besar dan paling sukar diatasi ialah cara mengatur perhatian yang pengajaran yang seragam. Bila setiap murid diperkenankan untuk melakukan tugas menurut minat dan kecepatan masing-masingnya maka manajemennya akan sangat sulit.

Menurut Nasution (2012:62), dengan komputer sebagian besar dari siswa menyatakan, bahwa hasil belajar mereka meningkat selain dari mempercepat proses belajar mereka. Dalam hal ini komputer dapat memberi

bantuan yang berharga sekali. Selain itu siswa juga dibantu oleh komputer dalam proses belajar dan dalam penilaian hasil belajarnya.

Dengan bantuan multimedia banyak manfaat lainnya, seperti laporan-laporan kepada murid, kepada guru tak mungkin dilaksanakan setiap kali, apalagi menghadapi jumlah siswa yang besar. Karena itu guru dapat memberi perhatian yang lebih banyak kepada hal-hal yang profesional.

Ketika bagaimana menyerap, dan mengolah informasi, dapat menjadikan belajar dan berkomunikasi lebih mudah dengan gaya sendiri. Cara belajar yang dimiliki siswa diatas sering disebut dengan gaya belajar atau modalitas belajar siswa. Gaya belajar merupakan suatu kombinasi dari bagaimana ia menyerap, dan kemudian mengatur serta mengolah informasi. Terdapat tiga gaya belajar seseorang yaitu visual (cenderung belajar melalui apa yang mereka lihat), auditorial (belajar melalui apa yang mereka dengar) dan kinestetik (belajar lewat gerak dan sentuhan). Walaupun masing-masing dari siswa belajar dengan menggunakan ketiga modalitas sebagai modalitas visual, auditorial, atau kinestetik pada tahapan tertentu, kebanyakan siswa lebih cenderung pada salah satu di antara ketiganya.(DePorter&Hernacki, 2002:110).

Meskipun gaya belajar yang dimiliki berbeda - beda, namun tujuan yang hendak dicapai tetap sama yaitu mencapai tujuan pembelajaran dan mencapai hasil belajar yang diharapkan. Ada siswa yang mampu memaksimalkan gaya belajarnya, ada juga siswa yang belum mampu memaksimalkan gaya belajarnya karena mereka belum menyadari gaya belajar yang mereka miliki. Hal tersebut terbukti dari masih adanya siswa yang menyibukkan diri sewaktu guru menerangkan pelajaran.

Pembelajaran mata pelajaran Alat Ukur guru lebih dominan untuk mengajar dengan mengandalkan kemampuan visual dengan mewajibkan siswa untuk menyimak *handout/modul/jobsheet*, atau buku manual yang sudah ditentukan. Siswa diberi waktu membaca dulu sebelum guru mulai menjelaskan materi pelajaran. Dalam praktik siswa juga dituntut untuk mau membaca dan memahami *jobsheet*, bukumanual, sebelum mereka

menanyakan kepada guru. Selama ini, teknologi multimedia dan gaya belajar pada proses belajar yang diterapkan di SMK Negeri 1 Padang masih kurang maksimal dan sering mengarah pada pembelajaran konvensional. Karena sebagian besar guru yang mengajar di SMKN 1 Padang telah mendapat sertifikat pendidik, dan ini sangat antiklimaks dengan harapan agar guru memberikan pelayanan yang terbaik bagi siswa dan untuk kemajuan dan ketercapaian tujuan pendidikan yakni mencerdaskan anak bangsa.

Pada pembelajaran konvensional ini kebanyakan peserta didik berbicara, meribut dan tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru. Bahkan jika guru bertanya pada siswa sebagian besar siswa tidak menjawab, dan kadang satu siswa pun tidak ada yang menjawab. Pada pembelajaran mata pelajaran Alat Ukur siswa dapat mengerjakan soal dan latihan pembacaan alat ukur apabila bersamaan dengan guru dikelas/bengkel, dan jika diberikan tugas-tugas untuk dikerjakan dirumah kebanyakan peserta didik melihat hasil pekerjaan temannya ketika akan dikumpul dan bahkan ada yang tidak mengerjakan sama sekali, dan ada juga bahkan mengantuk dalam belajar. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran mata pelajaran Alat Ukur (*Measuring Tools*) tidak tercapai dengan baik.

Sehubungan dengan fakta-fakta di atas, maka penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan variabel ini, untuk mengungkap: "Pengaruh Teknologi Multimedia dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Alat Ukur Kompetensi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan Kelas X SMKN 1 Padang".

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya perolehan hasil belajar mata pelajaran menggunakan Alat Ukur kelas X TKR SMK mid semester genap Tahun Pelajaran (TP) 2012-2013 belum sesuai dengan syarat Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni nilai 75.

2. Kurangnya minat dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran didalam kelas dan terhadap pemanfaatan multimedia di workshop.
3. Siswa rata-rata tidak fokus saat pelajaran berlangsung, misalnya dengan adanya siswa yang mengantuk, bermain *handphone* dan berbicara, serta berkelakar dengan teman sebangku, dengan dibuktikan ketika diberi tugas tidak ada yang mampu menyelesaikan tugas dengan cepat dan tepat.
4. Kurangnya minat belajar peserta didik akibat pembelajaran yang monoton dan tidak menarik perhatian, sehingga hasil belajar akan cenderung turun.
5. Guru masih banyak yang mengajar menggunakan media konvensional dan kurang memaksimalkan penggunaan multimedia
6. Belum adanya pengklasifikasian gaya belajar peserta didik.
7. Peserta didik belum mengenal dan menemukan karakteristik gaya belajarnya.
8. Peserta didik merasakan dalam pembelajaran menimbulkan kebingungan, dan banyak salah tafsir, akibat guru sering menerangkan pelajaran dengan ceramah.

### **C. Pembatasan Masalah**

Diantara sejumlah permasalahan di atas, agar penelitian ini lebih terarah penulis membatasi penelitian ini pada pengaruh Teknologi Multimedia berupa *powerpoint* dan video dan media konvensional yang diduga teknologi multimedia membantu siswa mempercepat, dan memudahkan proses belajar dan meningkatkan hasil belajar dibanding Media Konvensional yang sering menggunakan metode ceramah dalam belajar yang menyebabkan siswa kurang fokus dalam belajar. Mata pelajaran yang diteliti adalah Alat Ukur pada salah satu Standar Kompetensi (SK). Penelitian dilakukan juga untuk melihat Gaya Belajar Visual dan Kinestetik dengan hasil belajar mata pelajaran Alat Ukur, karena Gaya Belajar Visual yakni belajar dengan cara melihat dan Gaya Belajar Kinestetik yakni belajar

dengan cara bergerak, bekerja, dan menyentuh sangat cocok dengan salah satu konsep pendidikan teknologi dan kejuruan yaitu *learning bydoing* (belajar sambil melakukan) yang paling banyak ditemui pada program studi keahlian teknik otomotif, kompetensi keahlian teknik kendaraan ringan.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah serta pembatasan masalah diatas maka dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah hasil belajar peserta didik dengan gaya belajar Visual menggunakan Teknologi Multimedia lebih tinggi daripada menggunakan Media Konvensional pada mata pelajaran Alat Ukur Kompetensi Keahlian Teknologi Kendaraan Ringan kelas X SMKN 1 Padang?
2. Apakah hasil belajar peserta didik dengan gaya belajar Kinestetik menggunakan Teknologi Multimedia lebih tinggi daripada menggunakan Media Konvensional pada mata pelajaran Alat Ukur Kompetensi Keahlian Teknologi Kendaraan Ringan kelas X SMKN 1 Padang?
3. Apakah hasil belajar peserta didik dengan gaya belajar Visual menggunakan Teknologi Multimedia lebih tinggi daripada hasil belajar peserta didik gaya belajar Kinestetik Media Konvensional pada mata pelajaran Alat Ukur Kompetensi Keahlian Teknologi Kendaraan Ringan kelas X SMKN 1 Padang?
4. Apakah terdapat interaksi antara Teknologi Multimedia dan Gaya Belajar dalam mempengaruhi hasil belajar mata pelajaran menggunakan Alat Ukur Kompetensi Keahlian Teknologi Kendaraan Ringan kelas X SMKN 1 Padang?

### **E. Tujuan Penelitian**

Dalam penelitian ini tujuan yang ingin dicapai adalah untuk menganalisis perbedaan:

1. Hasil belajar peserta didik dengan Gaya Belajar Visual menggunakan Teknologi Multimedia dengan peserta didik menggunakan Media Konvensional pada mata pelajaran Alat Ukur Kompetensi Keahlian Teknologi Kendaraan Ringan kelas X SMKN 1 Padang.
2. Hasil belajar peserta didik dengan Gaya Belajar Kinestetik menggunakan Teknologi Multimedia dengan peserta didik menggunakan Media Konvensional pada mata pelajaran Alat Ukur Kompetensi Keahlian Teknologi Kendaraan Ringan kelas X SMKN 1 Padang.
3. Hasil belajar peserta didik dengan Gaya Belajar Visual menggunakan Teknologi Multimedia dengan peserta didik Gaya Belajar Kinestetik Media Konvensional pada mata pelajaran Alat Ukur Kompetensi Keahlian Teknologi Kendaraan Ringan kelas X SMKN 1 Padang.
4. Ada tidaknya interaksi antara Teknologi Multimedia dan Gaya Belajar dalam mempengaruhi hasil belajar mata pelajaran Alat Ukur Kompetensi Keahlian Teknologi Kendaraan Ringan kelas X SMKN 1 Padang.

### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai informasi dan masukan bagi :

1. Manfaat Teoritis;

Bagi para peneliti kependidikan diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan dan digunakan sebagai literatur untuk mengambil kebijakan-kebijakan dalam pengembangan penelitian lebih lanjut untuk menguji teori, mengembangkan teori dan menemukan teori baru.

## 2. Manfaat Praktis;

- a. Guru diharapkan untuk dapat meningkatkan kemampuan pedagogik, profesionalisme, kepribadian, sosial, serta kinerjanya.
- b. Kepala Sekolah agar lebih memfasilitasi siswa dan guru untuk dapat mengenal dan memberikan kiat-kiat belajar efektif sesuai dengan penggunaan Teknologi Multimedia dan Gaya Belajar Visual dan Kinestetik yang dimiliki peserta didik melalui pelatihan-pelatihan.
- c. Peneliti selanjutnya, sebagai masukan dan temuan dalam melakukan penelitian dan acuan untuk penelitian yang relevan.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka peneliti membuat kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik Visual dengan menggunakan Teknologi Multimedia lebih tinggi daripada menggunakan Media Konvensional pada mata pelajaran Alat Ukur Kompetensi Keahlian Teknologi Kendaraan Ringan kelas X SMKN 1 Padang.
2. Hasil belajar peserta didik Kinestetik menggunakan Teknologi Multimedia lebih tinggi daripada menggunakan Media Konvensional pada mata pelajaran Alat Ukur Kompetensi Keahlian Teknologi Kendaraan Ringan kelas X SMKN 1 Padang.
3. Hasil belajar peserta didik Visual menggunakan Teknologi Multimedia lebih tinggi dibandingkan hasil belajar peserta didik Kinestetik menggunakan Media Konvensional pada mata pelajaran Alat Ukur Kompetensi Keahlian Teknologi Kendaraan Ringan kelas X SMKN 1 Padang.
4. Tidak terdapat interaksi yang signifikan antara Teknologi Multimedia dan Gaya Belajar dalam mempengaruhi hasil belajar mata pelajaran Alat Ukur Kompetensi Keahlian Teknologi Kendaraan Ringan kelas X SMKN 1 Padang.

#### **B. Implikasi**

Hasil temuan penelitian ini memberikan gambaran dan masukan kepada pendidik, bahwa untuk memperoleh hasil belajar yang efektif, khususnya dalam mata pelajaran Alat Ukur, para guru dapat mempertimbangkan temuan penelitian ini. Penggunaan teknologi multimedia yang tepat akan memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Teknologi Multimedia merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik dalam proses belajar mengajar disekolah. Proses belajar mengajar lebih interaktif dan siswa senantiasa terdorong untuk beraktifitas dan berkreatifitas karena mereka merasa mendapat tantangan untuk bertanggungjawab dan hasil usaha yang mereka lakukan dapat perhatian dan dihargai.

Secara teoritis dalam penelitian ini peningkatan hasil belajar mata pelajaran Alat Ukur kompetensi keahlian teknik kendaraan ringan peserta didik kelas X SMKN 1 Padang, memberikan dampak positif terhadap perbaikan proses pembelajaran yang dilalui peserta didik. Hal ini dikarenakan Teknologi Multimedia menumbuhkan keinginan peserta didik dalam belajar. Implikasi penelitian terlihat pada hasil sebagai berikut:

1. Peserta didik diajarkan dengan Teknologi Multimedia *powerpoint* dan *video* memperoleh hasil belajar yang lebih baik dari pada peserta didik yang belajar dengan media konvensional.
2. Peserta didik yang memiliki Gaya Belajar Visual lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memiliki Gaya Belajar Kinestetik.
3. Tidak Terdapat interaksi antara pembelajaran Teknologi Multimedia dan Gaya Belajar dalam mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Secara praktis dalam penelitian ini pemanfaatan Teknologi Multimedia dalam pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Alat Ukur kompetensi keahlian teknik kendaraan ringan peserta didik kelas X SMKN 1 Padang, dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Teknologi multimedia *powerpoint* dan *video* dapat menjadikan peserta didik aktif dan memotivasi peserta didik serta mudah memahami materi, dengan demikian media pembelajaran berbasis Teknologi multimedia dapat dijadikan salah satu alternatif untuk memperbaiki hasil belajar Alat Ukur Kompetensi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan peserta didik kelas X SMKN 1 Padang. Dalam hal ini guru hendaknya memiliki kreatifitas untuk memperoleh atau membuat perencanaan pemanfaatan teknologi multimedia dengan baik, agar sebelum

melaksanakan pembelajaran dapat menyiapkan teknologi multimedia *powerpoint* dan *videodalam* setiap pertemuan.

### C. Saran

Berdasarkan temuan dan pengolahan data yang diperoleh dalam penelitian ini, untuk itu disarankan kepada:

#### 1. Guru

- a. Diharapkan agar guru lebih profesional dalam menjalankan tugas mengajar yang berorientasi pada siswa, merangsang minat peserta didik dengan melibatkan secara utuh dalam pembelajaran, dan dapat lebih memberdayakan kemampuan berpikir siswa dalam menghadapi permasalahan dalam belajar dan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Diharapkan penerapan Teknologi Multimedia sebagai bahan pertimbangan dalam mengajar mata pelajaran Alat Ukur serta mengembangkan pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan mutu pembelajaran di masa yang akan datang.

#### 2. Kepala Sekolah

- a. Diharapkan dapat menjadi masukan dalam membina dan meningkatkan kemampuan mengajar guru.
- b. Diharapkan dapat menjadi masukan dalam pengambilan keputusan kebijakan untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

3. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk menggunakan sampel yang lebih besar dan menggunakan instrumen yang lebih lengkap serta sudah dikembangkan guna mendapatkan hasil yang lebih baik dan akurat.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agung, Iskandar. (2010). *Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Bagi Guru*, Jakarta: Bestari Muara Murni.
- Andri, Khairil. 2004. *Perbedaan Pengaruh Metode Pengajaran Berbasis Komputer dan Metode Pengajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar*. Tesis. Tidak Diterbitkan. UNP. Padang
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. (Edisi Revisi VI)
- \_\_\_\_\_. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. (Edisi Revisi 2010)
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Calhoun C.C &, Finch A.V.(1976). *Vocational Education: Concept and Operations*, Belmont California: Wads Worth Publishing Company.
- DePotter, Bobbi.,et al. (2011). *Quantum Teaching*. Jakarta: PT. Mizan Pustaka
- DePotter, Bobbi &, Hernacki, Mike. (2011). *Quantum Learning*. Jakarta: PT. Mizan Pustaka
- Danim & Khairil. (2011). *Psikologi Pendidikan (Dalam Perspektif Baru)*. Bandung: C.V. Alfabeta
- Darmadi, Hamid. (2010). *Kemampuan Dasar Mengajar Landasan Konsep dan Implementasi*. Bandung: C.V. Alfabeta.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS)*.
- \_\_\_\_\_. (2008). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional*. Jakarta: Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah
- Dirjen MPDM. (2008). *Keputusan Direktur Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Tentang 121 Program Keahlian di SMK*.
- Dimiyati &, Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Syaiful Bahri Djamarah &, Aswan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.